



**Mi Universidad**

**Ensayo**

Nombre del Alumno: Gari Daniel Tinajero Altúzar

Nombre del tema: La creatividad en la arquitectura

Parcial: 1

Nombre de la Materia: Métodos de Diseño

Nombre del profesor: Jorge David Oribe Calderón

Nombre de la Licenciatura: Arquitectura

Cuatrimestre: 1

Nombre del profesor: Jorge David Oribe Calderon

## LA CREATIVIDAD EN LA ARQUITECTURA

La Arquitectura como un arte en la manipulación de espacios para solucionar problemas de habitabilidad de uno o de varios usuarios dentro de un espacio rural o urbano.

La manipulación conlleva todo un proceso en donde debe determinarse el problema y las necesidades del usuario. el proceso de Diseño, comprenda pasos para poder lograr la solución de habitabilidad espacial y la manipulación de ello para tener como fin un volumen arquitectónico.

### 1.1 EL PROCESO CREATIVO

#### DEFINICIÓN DEL PROCESO CREATIVO

Es la fase inicial para crear un proyecto, por lo que tiene un objetivo o finalidad concreta. Para su consecución se utilizan distintas herramientas y técnicas para afrontar la creatividad y generar ideas innovadoras.

1. **PREPARACIÓN:** Para ello llenamos un informe escrito, conocido como brief, este es un documento que describe los detalles centrales y las expectativas de un proyecto de diseño.
2. **INCUBACIÓN:** Una vez definido el brief, debemos empezar a trabajar en el proceso creativo. Las lluvias de ideas son otro recurso valioso para buscar soluciones.
3. **ILUMINACIÓN:** Llega la inspiración con una solución creativa y eficiente para resolver el problema.
4. **VERIFICACIÓN:** Es necesario analizar, verificar y validar la solución creativa, para cambiarla o realizar los ajustes necesarios, antes de comunicar el mensaje en el medio.

### 1.2 MODELOS DE PROCESO CREATIVO

Las variaciones exhibidas tienen que ver con adaptaciones a dominios específicos, perspectivas de cada estudio y ampliación o reducción de las etapas.

#### MODELOS DE 6 ETAPAS

El modelo planteado por Botella et al (2013) es consistente con su concepción del proceso creativo como actividad, es decir, implica la aplicación práctica de la habilidad creativa individual a un tipo de producción, concretamente creativa o artística.

1. Idea: Puede ser desencadenada por una imagen o sonido que le permite al artista “madurar” el pensamiento que ha tenido desde algún tiempo.

## 2 MODELOS DE 5 ETAPAS

Se presentan dos modelos de 5 etapas, cada como resultado de agregar una etapa adicional al modelo original de Graham Wallas. El primero con una etapa intermedia adicional llamada Insinuación

### MODELOS DE 4 ETAPAS

El modelo de 4 etapas de Graham Wallas permanece vigente influyendo sobre numerosos estudios y teorías (Sadler-Smith, 2015). De esta manera, se encuentra la integración de su propuesta en estudios sobre proceso creativo en educación, arte culinario y neurología

### MODELOS DE 3 ETAPAS

Representan la agrupación de etapas más pequeñas que facilitan la comprensión y comunicación de cada propuesta. Se exponen los modelos de proceso creativo para dominios específicos del diseño, y un planteamiento emergente que sugiere abandonar los modelos basados en etapas.

## 1.3 DISEÑO DEL MENSAJE

1.1. Diseño del concepto: en esta fase el artista realiza bocetos y borradores informales sobre el concepto de su idea. De esta forma puede realizar un prototipo para desarrollar ideas más complejas.

1.2. Diseño narrativo: El artista diseña una composición que se estructura como una serie de “mensajes” que serán enviados al usuario a través el producto y que crean una conexión emocional con el trabajo. Se busca que el mensaje sea transmitido como una historia.

1.3. Diseño de la experiencia: Se diseñan y conceptualizan las características específicas de cada elemento involucrado en el producto final considerando las necesidades, deseos, conocimientos y habilidades e un grupo o un individuo.

## 1.4 PROCESO CREATIVO ORGANIZATIVO

El proceso creativo a nivel organizativo representa el desarrollo de iniciativas de innovación más complejas y de mayores proporciones respecto al nivel individual y grupal.

consideran tres factores dentro de la organización: características individuales, características grupales y características organizativas. Cada uno de estos factores impacta en el resultado del proceso creativo.

## 1.5 CONTEXTO DEL PROCESO CREATIVO

“Estados anímicos que conducen a pensamiento divergente y a la generación de ideas, habilidades del pensamiento que facilitan la solución creativa de determinadas tareas, programas diseñados para desarrollar habilidades cognitivas, así como heurísticas para la aplicación de esas habilidades”.

a diferencia en el campo determina la forma como las personas abordan los retos en términos de capacidad para asumir problemas complejos finalmente, de acuerdo con Chan et al (2015), existen dos tipos de perfiles cuando se abordan retos creativos.

## 1.6 CREATIVIDAD ARQUITECTONICA

un concepto de gestión organizativa no puede tener efectos positivos en cualquier situación. Es necesario comprender que la efectividad de la implementación de un proceso creativo depende de las características del contexto en que se desarrolle.

**AMBIENTE SOCIAL Y CULTURAL** “Aspectos del ambiente social o de trabajo, generalmente creado por los líderes o gerentes, que impactan en la creatividad de los individuos, grupos y organizaciones enteras.

**AZUL – TERMINATOR** El cerebro azul es el que se orienta a objetivos. Lo que le interesa es el resultado y el camino más efectivo para llegar a él, sin perder el foco. Lo que se hace durante ese camino se justifica en función del resultado.

**AMARILLO – SALVADOR DALÍ** El cerebro amarillo es el innovador, creativo, imaginativo, holístico e integrador. Se preocupa por la “big picture”, por hacer las cosas de manera diferente y por los nuevos caminos, incluso a expensas del cuidado del detalle.

## 1.7 PARADIGMAS ARQUITECTÓNICOS

Un error es considerado lo peor que puede hacer una persona. Y no vamos a decir que cometer errores es ser creativo, pero si no estás preparado para equivocarte nunca conseguirás ideas originales de valor.

Picasso decía que “Todos los niños nacen artistas; el problema es permanecer siendo artista a medida que crecemos”. Es cierto. Necesitamos experimentar, lanzarnos y equivocarnos a veces, y utilizar estos errores como palanca para dar un salto creativo.

#### CONCLUSIÓN:

La creatividad nos ayuda a encontrar soluciones y hacer de manera más fácil las cosas, podemos usar herramientas, técnicas que vayamos aprendiendo con el paso de la experiencia y así generar ideas innovadoras.

Siempre hay que tener muy en cuenta el Brief, este documento nos ayudará a describir detalles centrales y cumplir con las expectativas de un proyecto. Los resultados que vayamos obteniendo van acompañados de un seguimiento, tanto por nosotros los estudiantes como los maestros. Cada uno es recompensado con respecto a las circunstancias en las que se encuentra, un alumno con la creatividad y experiencias que vaya obteniendo. Esto con el paso del tiempo va a ir fortaleciendo sus resultados en notas académicas, mientras los profesores obtendrán experiencias de tal manera que mejorarán planeaciones y técnicas para emplear, es necesario además optar por el desarrollo del proyecto de la arquitectura.

Ser reflexivo, especular y ser de pensamiento constructivo. Para mejorar este ámbito necesitamos trabajar en lo que desconocemos, trabajar en nuestras dudas, mejorar nuestros errores, nuestros problemas. Dejar de seguir haciendo cosas en las cuales ya tenemos conocimiento.

Hay que darle un significado a cosas que desconocemos, pensar el “por qué” de las cosas.

La duda es lo que nos motiva a nosotros como seres humanos a seguir avanzando tecnológicamente, por la necesidad de nuestra mente de quitar ese sentimiento de incertidumbre e inseguridad a lo desconocido, así mismo deberíamos basar este sentimiento natural sobre la arquitectura, para seguir obteniendo resultados óptimos sobre nuevos avances.